

Aus: Raum. Orte der Kunst. Katalog einer Ausstellung. Hg. Matthias Flügge, Robert Kudička, Angela Lammert. Akademie der Künste Berlin. Verlag für moderne Kunst Nürnberg, 2007; S. 246-251, Anm. S.358.

Peter Brockmeier

Innenräume.

Zu Samuel Becketts Texten und Spielen.

Erzählungen, Gedichte und Dramen versetzen den Leser oder Zuschauer in künstliche Räume, die zuerst im Kopf des Autors ausgemessen werden, bevor dieser Schauspieler engagieren, sie gemäß seinen Worten ausstaffieren und ein von ihm ausgedachtes Gebärdenspiel mit und ohne Worte in Kulissen aus Pappmaschee aufführen lässt. Wenn der Leser des Romans oder der Zuschauer auf dem Parkettplatz oder im Fernsehsessel das Textspiel auf der Bühne oder auf dem Bildschirm einigermaßen verstehen will, muss er es mitspielen; in der Regel spielen Leser oder Zuschauer gerne mit, wenn sie wohlbekannte Worte, Handlungsabläufe, Gefühle und Gedanken aus ihrem alltäglichen Leben wieder erkennen und nachempfinden können; sie empfinden weniger Vergnügen, wenn ein Autor außergewöhnliche Ideen und Ereignisse mit einer schwer verständlichen, weil vieldeutigen Sprache darstellt und erhoffen sich Erklärungen oder Erläuterungen, falls der Autor ihnen unbedachter Weise eine Diskussion anbietet. Aber Unbehagen hat die Lese- oder Schaulust verdrängt, als der belesene und gelehrte Autor Samuel Beckett auf die Frage nach der Lösung des Rätsels seines Stückes *Endspiel* behauptete, es sei ein "bloßes Spiel": "Ernstes Zeug" wie Rätsel und Lösungen würden in Universitäten, Kirchen und Börsencafés besprochen. Mit dieser Antwort hat sich Beckett nicht ohne Ironie dafür entschuldigt, dass die egomane Rede- und Handlungsweise seiner Figuren Leser oder Zuschauer in peinliche Ratlosigkeit versetzen: Sie können vorgegebenen räumlichen Situationen nicht entrinnen; ihr Autor hat sie dazu verdammt, dass sie sich in unkomfortablen Situationen ausschließlich mit sich selbst beschäftigen; er hat sie dazu verdammt, ohne Unterlass von sich selbst zu reden, und er mokiert sich gleichzeitig darüber, dass ihnen hierbei kaum etwas einfällt, das ihrem eigenen Denken und Tun oder gar der

Lebensführung der Leser oder Zuschauer eine tiefere Bedeutung geben könnte. Die Ich-Erzähler des Romans *Molloy* (1951), Molloy und Moran, reden mit sich selbst, um neue physische Erfahrungen zu suchen; Malone, der Ich-Erzähler des Romans *Malone stirbt* (1951) redet mit sich über seinen Körper; der Ich-Erzähler des Romans *Der Namenlose* (1953) redet mit sich über sein Denken, Schreiben und Sprechen; in dem Roman *Wie es ist* (1961) versucht der Ich-Erzähler sich mit sich selbst über die paradoxe Situation des ichlosen Sprechens zu verständigen. Solange Becketts Figuren reden, locken sie den Leser in ihren Schädelraum; wenn sie schweigen, lassen sie ihn allein. Der Leser oder der Zuschauer sollte ihnen eigentlich dankbar sein, wenn sie einmal schweigen; denn den Innenraum des Selbst oder des Erinnerns schildern sie als ein Trümmerfeld oder als "Höhlengänge, wo Gefühle und Gedanken einen Hexensabbat feiern" (*Molloy*); fest eingeschlossen in seinen Schädel, einem "beinweißen Kellergewölbe" (*Wie es ist*), fühlt sich der Ich-Erzähler, und er denkt und spricht wie in einem Inferno: "Er ist ein Transformator, in dem das Geräusch, ohne Hilfe der Vernunft, in Raserei und Schrecken verwandelt wird. [...] Warum nur die menschliche Stimme unter diesen Umständen? Eher als Hyänengeheul oder Hammerschläge?" (*Der Namenlose*) Die erinnerte literarische und nichtliterarische Sprache selbst ist die Hölle: Aus ihr tönen die Stimmen, die der Leser oder Zuhörer der Phantasie, also dem Innenraum eines Erzählers zuordnet; dieser tritt in der Prosa Becketts als ein lebloses, raum- und zeitloses Textsubjekt unter verschiedenen sonderbaren Namen auf. Die Ich-Erzähler, die sich nicht als innere Einheit oder mit sich selbst identisch erleben, werden durch ihre Rede zum Weiterreden gedrängt; sie stellen Fragen an sich, ohne Antworten zu erwarten; sie sprechen mit sich unter dem Druck der in ihrem fiktiven Gedächtnis angesammelten Zeit. Ihr kontinuierlicher Wortfluss vermittelt die paradoxe Vorstellung, dass sie im weiten Raum ihres Gedächtnisses das Dunkel, die Leere und die Stille suchen. Inspiriert von Dante Alighieri, hängt einer dieser Erzähler, der sich als ein "Babel aus Stillen und Worten" bezeichnet, der Illusion nach, er wäre schon einmal still und leer oder nur bei sich gewesen: "In Eis getaucht, bis zu den Nasenlöchern, mit von gefrorenen Tränen verklebten Augenlidern, seine Feldzüge noch einmal erleben, welche Ruhe, und sich am Ende seiner Überraschungen wissen, nein, ich habe es wohl schlecht verstanden." (*Texte um nichts*, VI)

In einer seiner späten Erzählungen, *Le dépeupleur/ Der Verwaiser* (1970), hat der Autor seine Erzählsubjekte wie in einem Bühnenraum vorgeführt, der für ein "vernunftbegabtes" oder "denkendes Wesen", also einen ersten Erzähler und den Leser einsehbar ist. Erzähler und Leser schauen – ohne sich ihrer Beobachtungen ganz sicher zu sein – in einen niedrigen Zylinder, dessen Umfang fünfzig Meter, dessen Höhe sechzehn Meter messen, und dessen Wände aus Hartgummi bestehen. In diesem Raum bewegen sich zweihundert "Körper", bei denen es sich um Menschen beiderlei Geschlechts und jeden Alters handeln soll. Die Raumtemperatur schwankt von 25° bis 5°; diese Schwankungen vollziehen sich vierzigmal langsamer als die Schwankungen des Lichts. Wenn das Auf und Ab von Temperatur und Licht für höchstens zehn Sekunden aussetzt, erstarren auch die Körper in ihren Bewegungen. Auf halber Höhe des Zylinders befinden sich etwa zwanzig "Nischen oder Waben" in unregelmäßiger Fünferanordnung; ihre Seitenlängen betragen durchschnittlich sieben Meter. Die Harmonie dieser Anordnung können nur diejenigen genießen, die "ein vollkommenes Bild davon im Kopf" haben – das wäre als erster wohl der Autor des Textes. Den Körpern im Zylinder fehlt das Ichbewusstsein: "Keiner schaut in sich, wo niemand sein kann." Diese Textwesen werden als "Gedächtnislose" bezeichnet; sie werden wie Licht und Temperatur von einer "treibenden Kraft" in Bewegung gesetzt oder zum Innehalten gezwungen. In ähnlicher Weise hat ein auktorialer Erzähler auch in dem Stück *Spiel* (1963) den Scheinwerfer auf "F 1", "F 2" und "M" gerichtet und ihre einzelne oder gemeinsame Rede in Gang gesetzt. Die Körper, die in dem fiktiven Innenraum der Erzählung *Der Verwaiser* in Bewegung gebracht oder angehalten werden, scheinen einen Weg aus dem Zylinder, einen Ausgang "zu den Zufluchtsstätten der Natur", oder wo "immer noch die Sonne und die anderen Sterne glänzen würden" zu suchen; sie werden als egozentrische "Mythusliebhaber" bezeichnet. Sofern der Leser diese von außen determinierten Körper als pure Textsubjekte auffasst, darf er annehmen, dass er in den Schädelraum eines denkenden Wesens schaut, ähnlich wie die Ich-Erzähler der früheren Romane in innere "Höhlengänge". Hieraus ergibt sich vielleicht eine Erklärung des Metaphernmodells der Erzählung: Für ein intelligentes Wesen ist die Aufhebung der Einsamkeit des menschlichen Individuums undenkbar; wird es sich seiner Isolation bewusst, so kann dieser Vorgang von außen nur als Verlust seiner

Wahrnehmungsfähigkeit und als "Erschlaffung" seiner Bewegungen, als 'Verwaisung' wahrgenommen werden; in der Suche nach einem außerhalb des Zylinders liegenden, metaphysischen Sinn manifestiert sich der vergebliche Versuch, der Einsamkeit zu entrinnen. Literatur und Kunst erscheinen als fragwürdige Experimente der Künstler, die in sich selbst die vergebliche Suche nach dem Sinn inszenieren: "Eine Bleibe, wo Körper immerzu suchen, jeder seinen Verwaiser. Groß genug für vergebliche Suche. Eng genug, damit jegliche Flucht vergeblich." (*Der Verwaiser*)

Dies sind einige inhaltliche und formale Voraussetzungen, unter denen Beckett seine Wortgeburten mit Hilfe von Schauspielern in einem Bühnenbild verlebendigt und sich hat bewegen lassen. Er scheint die Arbeit für das Theater als eine Erholung von der Arbeit am Roman aufgefasst zu haben, weil er es mit Menschen in einem "bestimmten Raum" zu tun gehabt hat.* Die Figuren selbst erscheinen tragisch und komisch. Tragisch oder anrührend wirken sie, weil sie die Stille oder gar das Glück in einer Erinnerung suchen; komisch wirken sie, weil der Erzähler und Regisseur den Erfolg ihrer Suche oder das Ende ihrer Rede im Ungewissen lässt.

Dem Drehbuch zu *Film* (1967) hat Beckett das Motto vorausgeschickt: "Esse est percipi." Die Hauptfigur – die in der ersten Verfilmung von Buster Keaton dargestellt wurde – ist das "Objekt" ihres "Auges", nämlich der Kamera; "O" flieht davor, wahrgenommen zu werden, flieht vor sich selbst; es kann zwar der Wahrnehmung durch andere, Menschen, Tiere oder dem Auge Gottes entfliehen, aber nicht sich selbst. Im Drehbuch wird das als "Unausbleiblichkeit der Selbstwahrnehmung", "inescapability of self-perception", bezeichnet; "O" findet schließlich seinen "Verwaiser" oder seinen Innenraum. Das Fernsehspiel *Geistertrio* (1975) zeigt eine stumme männliche Gestalt, "G", in einem sechs Meter mal fünf Meter großen Raum; der Raum ist mit Tür, Fenster, Spiegel, Pritsche ausgestattet. In diesen Raum blickt die Kamera; und es spricht eine weibliche Stimme, "S". Der Bühnenraum darf auch als Schädelraum des sich bewegenden "G" gelten. Im ersten Teil, der so genannten "Präaktion", erfasst die Kamera einen grauen, desillusionierenden Raum und die Stimme beurteilt ihn: "Staub". Kamera und Stimme lenken die Aufmerksamkeit – wie der intelligente Betrachter auf die undurchdringlichen "Körper" in einem fiktiven Raum (*Le dépeupleur*) – auf eine sitzende Gestalt. Die stumme Gestalt sitzt auf einem

Hocker, über einen Kassettenrekorder gebeugt, und lauscht der Musik aus Beethovens Klaviertrio Nr. 1 op. 70, die leise erklingt. Die Gestalt soll als "einzige Spur von Leben" erscheinen. Im zweiten Teil, der so genannten "Aktion", gibt die Stimme dem Verhalten der Gestalt Ziel und Sinn: "Er wird nun meinen, er höre sie." Die Gestalt hegt offenbar eine illusionäre Erwartung. Bezieht sich die Erwartung auf die Stimme selbst, so ist auch die Erinnerung dem Bewusstsein fremd, in dem sie erklingt. Mit dem Befehl der Stimme: "Noch mal" wird der dritte Teil, die so genannte "Reaktion" eingeleitet. Die Musik ist zunächst verstummt; "G" lauscht an der Tür, die sich zum zweiten Mal öffnet und diesmal den Blick auf einen grauen, leeren Flur freigibt, worauf sie sich wieder schließt; er hält auch das Fenster mehrere Sekunden geöffnet und blickt diesmal in: "Nacht. Regen in trübem Licht". "G" geht noch einmal zum Spiegel und zur Pritsche; er setzt sich wieder auf den Hocker und lauscht der Musik. Vom Flur her nähern sich Schritte, ein Klopfen an der Tür ist zu hören; "G" öffnet die Tür; ein Junge blickt ihn an, schüttelt "schwach" den Kopf und entfernt sich rückwärts. Die Musik wird lauter; "G" verharrt tief gebeugt über dem Kassettenrekorder. "G" scheint erwartet zu haben, dass eine geliebte Person ihn aufsucht; er scheint also einen Trost oder gar einen Sinn, der von draußen gekommen wäre, erwartet zu haben. Diese Erwartung ist so vergeblich wie Vladimirs und Estragons sprichwörtliches *Warten auf Godot*. Aber jene "sie" aus *Geistertrio* ist möglicherweise die Stimme, die auch für andere über "G" spricht, und die also nicht ihm allein als Erinnerung vorbehalten bleibt. Die Gestalt 'verwaist': sie versinkt in dem Kunsterlebnis, und schaut wieder auf mit gelöstem Gesichtsausdruck; wir können nur erraten, dass sie etwas erlebt haben muss; aber wir erfahren nicht, wie und was sie empfunden hat oder empfindet: "Für die Dauer der Musik stellt [Beckett] die Zeit des Spieles still." (Michael Maier)

Das Fernsehspiel ...*nur noch Gewölk*... (1976) lässt die Welt der Wörter als einen fiktiven Raum erscheinen. Die Stimme eines Mannes, der in Hausrock und Kappe "auf einem nicht sichtbaren Hocker über einen nicht sichtbaren Tisch gebeugt sitzt", erinnert an den innigsten Wunsch seines Lebens: dass "sie", deren "glänzende Augen" ihm vielleicht einst den Atem verschlagen haben, ihm erscheine, ihn noch einmal anblicke und zu ihm spreche. Die Rede wird visualisiert: Der Sprecher trippelt durch einen beleuchteten Kreis, von "Osten", dem Draußen, in seine

Garderobe, den "Westen", in den Norden, seine "Klause", oder umgekehrt; diese komischen Aktionen werden überblendet von einem maskenhaften weiblichen Antlitz, dessen Lippen den Halbvers des Gedichtes "The Tower" von William Butler Yeats tonlos artikulieren; der Sprecher wiederholt ihn, und zitiert schließlich auch die letzten vier Zeilen der letzten Strophe:

"Now shall I make my soul,
Compelling it to study
In a learned school
Till the wreck of body,
Slow decay of blood,
Testy delirium
Or dull decrepitude,
Or what worse evil come –
The death of friends, or death
Of every brilliant eye
That made a catch in the breath –
Seem *but the clouds of the sky*
When the horizon fades;
Or a bird's sleepy cry
Among the deepening shades."

Die Erscheinung der Beatrice hat den Dichter Dante Alighieri durch die Lichträume des Paradieses geführt; der Sprecher dieses Spiels findet in seinem Gedächtnis, wo es die "Fundgrube" des Nichts gibt, das Zitat eines anderen Dichters, das ihn auf den mühsamen Weg in Zerfall und Dunkelheit vorbereitet.

In Becketts Fernsehinszenierung wirkt das Theaterstück *Was wo* (1983) traumhaft räumlich. Drei ähnliche männliche Gesichter werden von einem vierten, mehrfach vergrößerten Gesicht aufgerufen: Dieser Spielleiter, die Stimme Bams, macht das Licht an und aus, in das er selbst und die anderen Gesichter aus dem Dunkel hervortreten, um zu sprechen. Die Gesichter haben Namen: Bam, Bom, Bim, Bem. Der Spielleiter, Bams Stimme, stellt fest, dass die Zeit entweder ohne oder mit Worten vergeht und dass Frühling, Sommer, Herbst und Winter eingetreten seien. Bam befragt jeweils Bom, Bim und Bem, ob sie ihrerseits einen anderen, der über der Befragung verstummt zu sein scheint, hinreichend intensiv über ein Was und ein Wo ausgefragt hätten; als sie versichern, dass sie den anderen nicht hätten "wieder beleben", seinem Schweigen nicht hätten entreißen können, bezichtigt er sie

nacheinander der Lüge. Bams Stimme bleibt allein zurück und macht das Licht aus:
Das Selbstgespräch, das eigene dunkle oder helle Räume schafft und mit nichts
sagenden Namen bevölkert, findet, wie sehr es sich auch quält, weder im Schweigen
noch im Reden eine Antwort. **

* Michael Haerdter: "Samuel Beckett inszeniert das 'Endspiel'. Bericht von den Proben der Berliner Inszenierung 1967". In: Materialien zu Becketts 'Endspiel', Frankfurt a. M. 1970, S. 88.

** Belege und weitere Erläuterungen in: P. B., *Samuel Beckett*, Stuttgart/Weimar 2001; einzelne Studien zu Beckett unter www.brockmeier.at.

In: Raum. Orte der Kunst. Hg. Matthias Flügge, Robert Kudička, Angela Lammert. Akademie der Künste Berlin. Verlag für moderne Kunst Nürnberg, 2007; S. 246-251, Anm. S.358.